













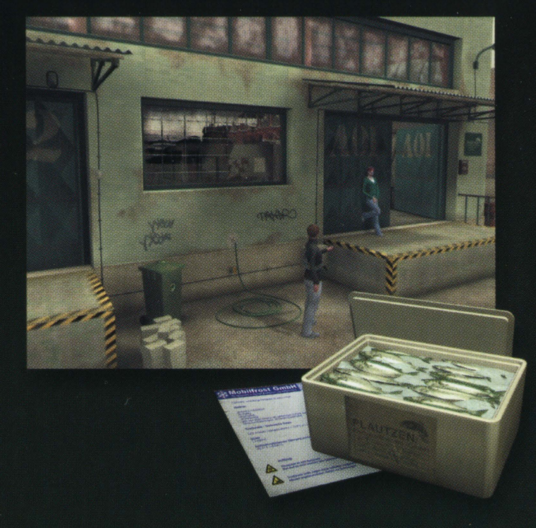


Gesamtprospekt 2002/2003

HEUREKA® Klett







Spannend wie im Kino und garantiert aufregender als jede Schulstunde – Krimi-Lernadventures stehen für Unterhaltung auf hohem Niveau. Die Kombination von intelligenter Krimi-Handlung und spielerisch angewandtem Wissen ist einzigartig und garantiert stundenlangen Spielspaß.

Ein aufregender Kriminalfall

Spannung pur: Adventure-typische Spielelemente und fächerübergreifendes Lernen sind in eine nervenaufreibende Story eingebettet. Einfühlungsvermögen, Kombinationsgabe, Alltagswissen und vor allem handlungsorientiertes Denken sind gefragt. Hautnah dabei sein, gezielt recherchieren, Erfahrungen sammeln. Allein der Spieler löst den Fall, seine Fragen und Taten entscheiden, wie die Story weiter geht.





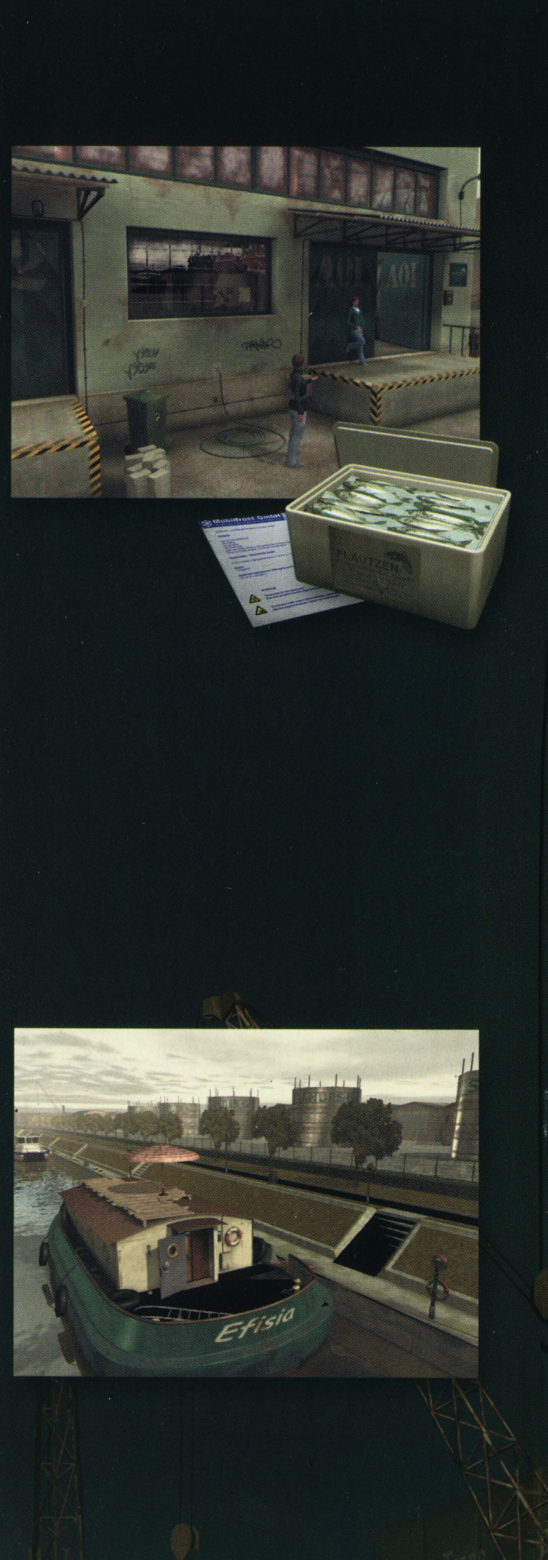
Lernen wie im richtigen Leben

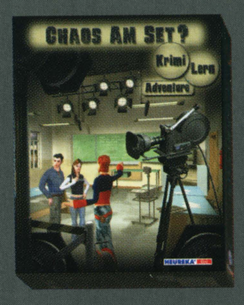
Lernen präsentiert sich hier als spannendes, didaktisch durchdachtes Spiel. Das Know-how findet nebenbei seinen Weg in die kleinen grauen Zellen.
Handlungsorientiert und situativ erhält der Spieler – während er versucht den Fall zu lösen – „Lernhäppchen“ aus unterschiedlichen Themenbereichen wie beispielsweise Mathematik, Sprachen, Kunst oder Geografie.

Wie vielerorts gewünscht, wird hier die Fähigkeit zur Problemlösung gefördert. Passend verpackt in ein kniffliges Krimi-Lernadventure.



Trans


PLAUTZEN
Efisia



KRIMI-LERNADVENTURE:

CHAOS AM SET?

11–99 Jahre

CD-ROM
3-12-135070-6 € 49,90

DVD-ROM
3-12-135071-4 € 49,90

(2)



KRIMI-LERNADVENTURE:

BRAND IM HAFEN?

11–99 Jahre

CD-ROM
3-12-135068-4 € 49,90

DVD-ROM
3-12-135069-2 € 49,90

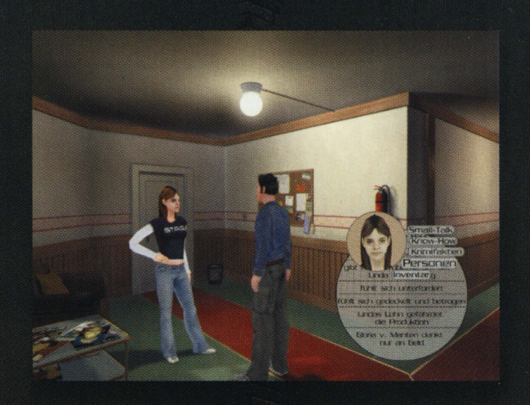
(2)

FASZINIERENDE TATORTE

Die aufregende Welt im Studio einer TV-Soap, eine heruntergekommene Hafengegend – voll animierte 3D-Figuren bewegen sich in Echtzeit durch beeindruckend realistische Szenarien. Eine Fülle aufwändig gestalteter, faszinierender Details sorgt für atmosphärische Dichte. Und der Spieler ist mittendrin.

Das Braintool

Small-Talk oder harte Krimi-Facts? Mit dem innovativen Braintool entscheidet der Spieler, wann er welchen Dialog führen möchte. Die Steuerzentrale ist gleichzeitig Mind-Map: Indizien werden gesammelt, ein Mausklick ruft das recherchierte Wissen auf den Screen. Hier werden verdächtige Gegenstände gesammelt und zum richtigen Zeitpunkt wieder ins Spiel gebracht.



Fachübergreifendes Know-how

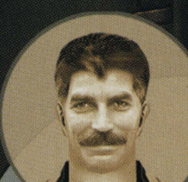
Wer kann die Kraft des Magnetismus richtig einsetzen? Wie funktioniert ein Strichcode? Lernen kann ungeheuer spannend sein. Auch der Umgang mit Trockeneis, falschen Diamanten und echten Primzahlen will gelernt sein, um der Lösung des Kriminalfalls näher zu kommen. Alltagswissen aus den verschiedensten Bereichen hilft, den Fall zu knacken.



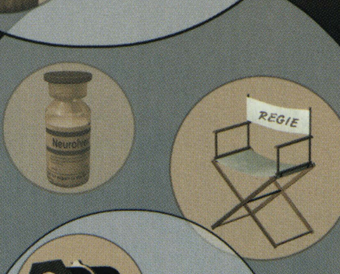


Hier laufen alle Fäden zusammen

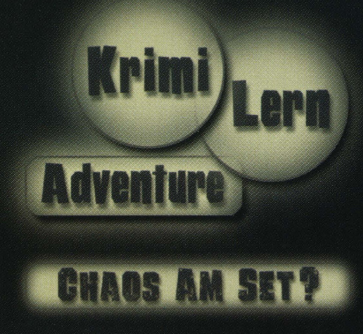
In Gesprächen mit Kollegen lässt sich viel herausfinden.



Wer lügt? Wer sagt die Wahrheit? Wie passen die Fakten zusammen?



Was verraten die Beweismittel? Wie helfen sie weiter?

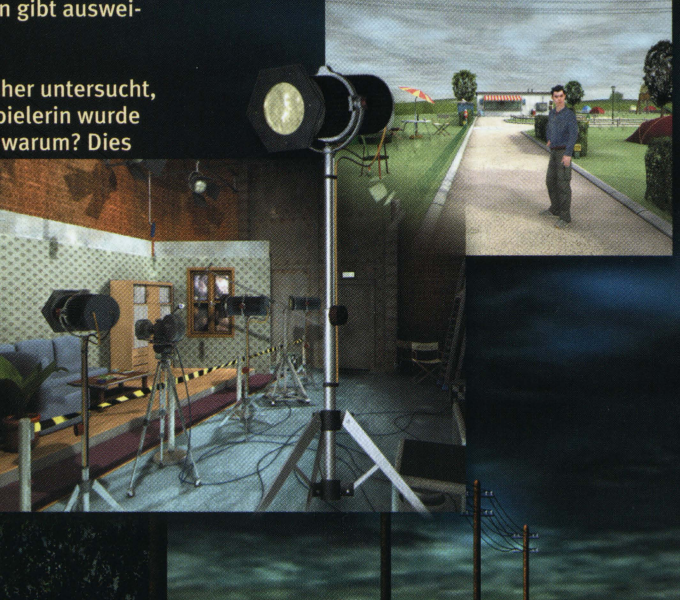




Wer hat den Star entführt?

Die aufregende Welt der Fernsehstars: Jo ist ein echter Fan und darf das Studio seiner Lieblings-TV-Serie besuchen. Aber die Hauptdarstellerin ist verschwunden. Die Kollegen schweigen, der Regisseur wirkt sehr verschlossen und die Produzentin gibt ausweichende Antworten.

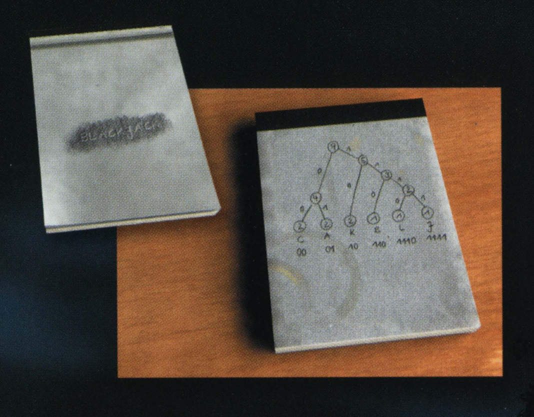
Als Jo das CHAOS AM SET? näher untersucht, wird schnell klar: Die Schauspielerin wurde entführt! Aber von wem? Und warum? Dies herauszufinden ist Aufgabe des Spielers, der sich mit Hilfe des Braintools durch die Story bewegt, Rätsel löst und Indizien sammelt. Wird es gelingen, die Schauspielerin wiederzufinden und die Zukunft des Fernsehstudios zu retten?



Von der Primzahl bis zum Trockeneis



Wie funktioniert die Härteprüfung bei Edelsteinen? Aus welcher Stil-Epoche stammt der verschwundene Stuhl? Was bedeutet der Code aus römischen Zahlen? Um diese Herausforderungen zu meistern, gilt es Hintergrundinfos und Indizien zu sammeln.



CHAOS AM SET? steckt voller Rätsel aus den verschiedensten Wissensbereichen. Mathematik, Physik, Informatik, Designgeschichte, Sprachen ... – vielfältiges Know-how ist gefragt. Und natürlich steht auch die Alltagstauglichkeit immer wieder auf dem Prüfstand.





Wer legte das Feuer?

Das aufregende Hafenmilieu: Janny hat einen Ferienjob im Hafen ergattert. Als ein Brand in der Fischfabrik ausbricht, verliert sie ihren Job und versucht, den mysteriösen Fall aufzuklären – das Krimi-Lernadventure beginnt.

Wer legte den BRAND IM HAFEN? Welche Rolle spielt der Obdachlose? Und was wusste der Vormieter des Hausbootes? Dies und noch viele weitere Geheimnisse warten darauf, entdeckt zu werden. Es geht um schmutzige Geschäfte, Verrat und Geld. Wird es Janny mit Hilfe des Braintools gelingen, den Brandstifter zu überführen?



Von Flaggenzeichen bis zum Giftpilz

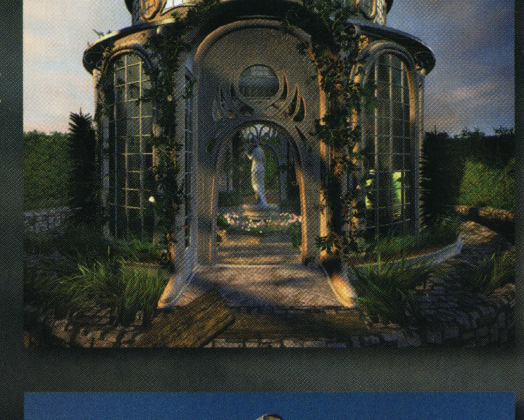
Wie funktioniert ein Schaltkreis? Was bedeutet der gemorste Code? Verraten kyrillische Buchstaben die Lage des alten Bunkers? Aufmerksamkeit und Logik helfen, auch auf schwierige Fragen eine Antwort zu finden.



Wer bei BRAND IM HAFEN? ermittelt, braucht geballtes Alltagswissen und situatives Denken. Aber auch Know-how aus Biologie, Optik, Wirtschaft, Physik und vielen anderen Bereichen hilft bei der Lösung des verzwickten Kriminal-Falls.

... und Lernen wird zum Abenteuer!

Mit unseren Lernadventures machen wir das fast Unmögliche wahr: Lernen mit Spaß und Spannung. Oder umgekehrt: ein spannendes Spiel und nebenbei gibt es jede Menge lehrreiche Erfahrungen. Egal von welcher Seite Sie es anpacken, die einzigartige Verbindung von Elementen aus der Welt der Spiele und der Lernsoftware macht Lernen zu einem Abenteuer.



Eine aufregende Mission

Der Spieler taucht ein in eine faszinierende Geschichte, der Ausgang des Geschehens hängt ganz von ihm alleine ab. Manche Situationen lassen sich nur mit viel Kombinationsgabe meistern, andere verlangen unkonventionelle Ideen. Doch halt, hier ist das Wissen der Schlüssel zum Erfolg. Ein Klick in den Lernteil – nachgeschaut, und schnell zurück ins Spiel! Erst wenn es dort gelingt das neu erworbene Wissen in die Tat umzusetzen, kann die Welt gerettet werden!





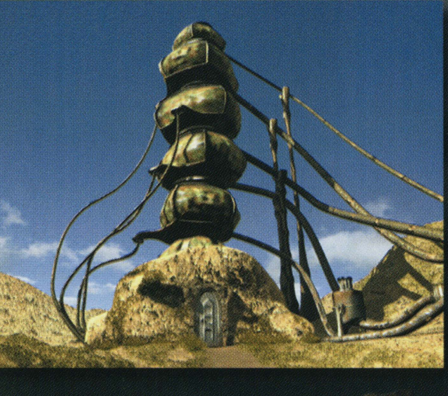
Die Faszination fremder Welten

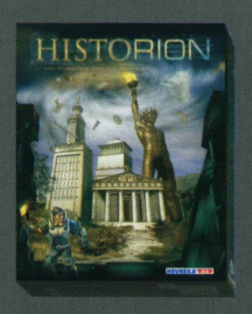
Gibt es Aufregenderes als fremde Orte zu erkunden, versteckte Notizen und Geheimfächer zu entdecken? Was ist spannender als unerforschtes Gelände zu betreten? Jedes unserer Lernadventures spielt in einer atmosphärisch fantastischen Szenerie und hat dadurch einen ganz unverwechselbaren Stil und Charakter. Die Gestaltung ist liebevoll bis ins letzte Detail – und sprüht vor Einfallsreichtum und hintergründigem Humor.



l zum Abenteuer!







HISTORION

... und Geschichte wird zum Abenteuer

12–99 Jahre

CD-ROM
3-12-135058-7 € 49,90

DVD-ROM
3-12-135059-5 € 49,90

(2)
Pentium III, 450 Mhz,
ab Win 98, 150 MB HD



MATHICA

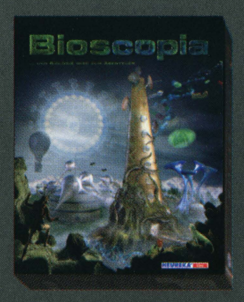
... und Mathematik wird zum Abenteuer

12–99 Jahre

CD-ROM
3-12-135062-5 € 49,90

DVD-ROM
3-12-135063-3 € 49,90

(1)
150 MB HD



BIOSCOPIA

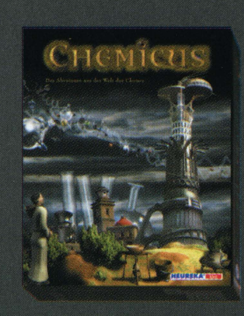
... UND BIOLOGIE WIRD ZUM ABENTEUER

12–99 Jahre

CD-ROM
3-12-135054-4 € 49,90

DVD-ROM
3-12-135055-2 € 49,90

(1)
120 MB HD



CHEMICUS

... UND CHEMIE WIRD ZUM ABENTEUER

12–99 Jahre

CD-ROM
3-12-135060-9 € 49,90

DVD-ROM
3-12-135061-7 € 49,90

(1)



Chemicus II – Die versunkene Stadt

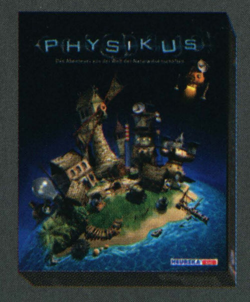
... und Chemie wird zum Abenteuer

12–99 Jahre

CD-ROM
3-12-135064-1 € 49,90

DVD-ROM
3-12-135065-x € 49,90

(1) 266 Mhz — 266 Mhz



Physikus

...und Physik wird zum Abenteuer

12–99 Jahre

CD-ROM
3-12-135051-x € 49,90

DVD-ROM
3-12-135053-6 € 49,90

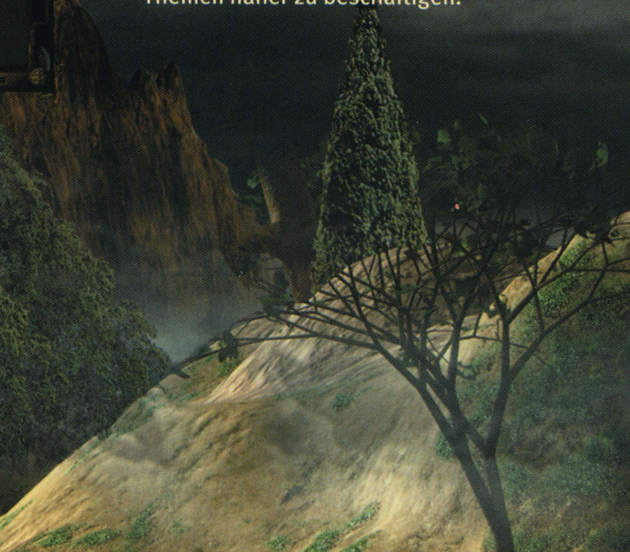
(1) Pentium I, 133 Mhz, 32 MB RAM



Wissen anschaulich und alltagsnah

Mal kurz erfahren, wie viel ein Kamel trinkt oder wie Stahl erzeugt wird? Kein Problem, die Lernteile sind jederzeit zugänglich. Dort steht jede Menge Information zur Verfügung, didaktisch und anschaulich aufbereitet, ganz im Zeichen von Allgemeinwissen und Praxisnähe. Beispiele aus dem Alltag liefern den Aufhänger für so manche verblüffende Erkenntnis.

Die aufwändig gestalteten Kapitel bergen das Wissen für den Erfolg im Spiel und wecken das Interesse sich mit den Themen näher zu beschäftigen.



HISTORION

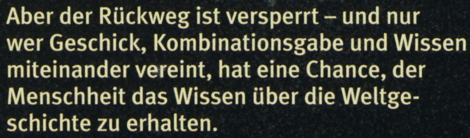
... und Geschichte wird zum Abenteuer



Wer findet die magischen Steine?

Die unglaubliche Zeitreise von der Antike bis ins Mittelalter: Ein Virus bedroht die letzte digitale Großbibliothek, das gesammelte Wissen über die Weltgeschichte ist in Gefahr. Der Spieler reist in die Vergangenheit und versucht, die vier magischen Steine zu finden. Nur er allein kann den Virus bezwingen.

Aber der Rückweg ist versperrt – und nur wer Geschick, Kombinationsgabe und Wissen miteinander vereint, hat eine Chance, der Menschheit das Wissen über die Weltgeschichte zu erhalten.





Von Cäsar bis zum Ritterorden

Geschichte erforschen, Alltag erleben: Wovon ernährten sich die alten Griechen? Wer es weiß, geht auf dem antiken Markt einkaufen. Aber was ist der angemessene Preis für die Ware? Hier ist geschicktes Feilschen und Wissen über die antiken Währungen hilfreich.





HISTORION bringt geschichtliches Know-how auf den Punkt. Vergangene Weltwunder und berühmte Persönlichkeiten, die Götterwelt der alten Griechen, ihre Kunst und Kultur, das hellenische Wirtschaftssystem sowie Gesellschaft, Militär und Landeskunde – historisches Basiswissen ist ebenso präsent wie der ganz normale Alltag in der Antike.



... und Mathematik wird zum Abenteuer



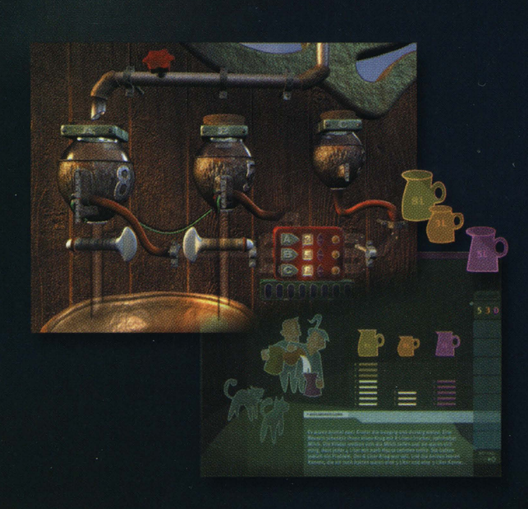
Wer bricht den Bann des Professors?

Eine fast verlassene Kleinstadt wird vom Geist des verstorbenen Mathematik-Professors heimgesucht. Im Schloss ist dessen Stieftochter eingesperrt und muss versuchen, jene mathematische Aufgabe zu Ende zu bringen, die schon den Vater nicht ruhen ließ. Nur wenn der Spieler es schafft, die Formel des Ramanujan zu finden und die Unlösbarkeit der gestellten Aufgabe zu beweisen, wird das Mädchen gerettet und die Stadt befreit. Eine große Portion Logik und mathematisches Wissen sind gefragt, um in der faszinierenden Welt der Zahlen bestehen zu können.



Von magischen Quadraten bis zur Gewinnchance im Lotto

Umrechnen von Gallonen auf Liter, den logischen Code eines Zahlenschlosses vervollständigen, numerischen Phänomenen nachspüren: Das unterhaltsame Lernadventure zeigt sehr anschaulich die Alltagstauglichkeit mathematischer Prinzipien.



MATHICA lässt niemanden mit der Lösung allein.
Geometrie, Kombinatorik, Wahrscheinlichkeitsrechnung, Gleichungen, Zahlen, Knobeleien oder Zahlenphänomene – wer einmal nicht weiter weiß, kann im umfangreichen Lernteil nachforschen.



Bioscopia

… und Biologie wird zum Abenteuer

Wer befreit die eingeschlossene Forscherin?

Eine junge Wissenschaftlerin wird in einer schon längst verlassenen Forschungsstation eingeschlossen. Der Spieler empfängt den Hilferuf des Mädchens … und macht sich auf die Suche. Er betätigt den Hauptschalter des Generators und Bioscopia und die bösartigen aber intelligenten Roboter erwachen zu neuem Leben. Nur mit dem nötigen Wissen aus den Bereichen der Biologie gelingt die Mission: die Forscherin rechtzeitig aus den Fängen der Maschinen zu befreien.



Vom Bienentanz bis zum Nervensystem

Das Acetylcholinschloss kann nur derjenige öffnen, der über die Vorgänge bei der Reizweitergabe Bescheid weiß. Ein Pflanzenwelkmittel muss hergestellt werden und an den Soundmaschinen müssen Tierstimmen erkannt werden.



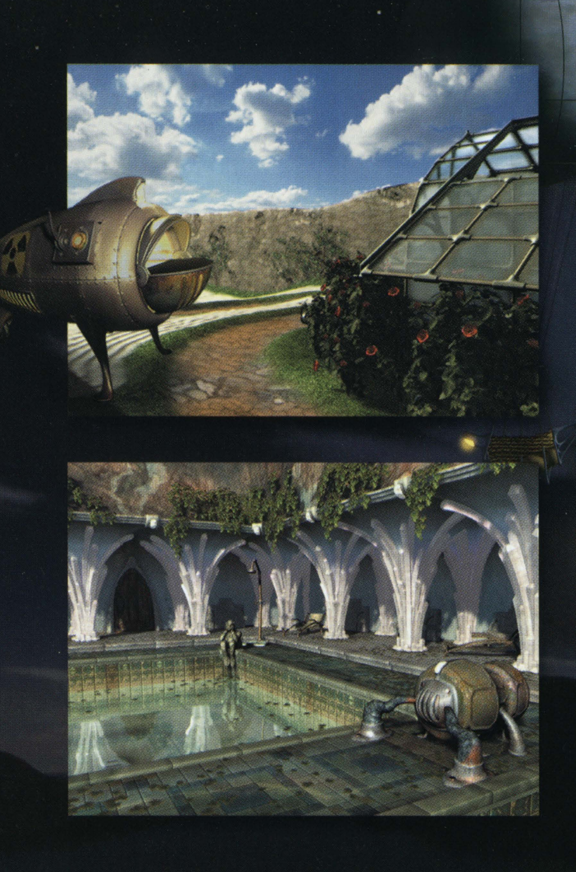
Überall in Bioscopia bieten BigBrains, das sind riesige Terminals, Zugang zur umfangreichen Wissensbasis. Dort erfährt man jede Menge aus den Bereichen Humanbiologie, Zellbiologie, Genetik, Zoologie und Botanik. Und es kann durchaus passieren, dass die Animationen zur Zellteilung, das aufregende Leben der Bakterien oder die Darstellung der Fotosynthese länger fesseln als nötig.

Chemicus

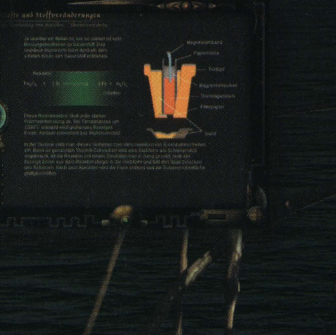
... und Chemie wird zum Abenteuer

Wer lüftet das Geheimnis in der Stadt des Wissens?

Auf der Suche nach einem verschollenen Freund gerät der Spieler in einen dunklen Keller. Dort warten in einem mystischen Geheimlabor schon die ersten Herausforderungen chemischer Art. Der Ausgang schließlich führt nicht etwa zurück in die Wohnung des Freundes, sondern in eine gigantische Stadt – die Welt des Chemicus. Wurde der Freund entführt, befindet er sich im Gewächshaus oder im goldenen Turm?







Vom Atombau bis zur Stahlerzeugung

Zahlreiche Herausforderungen müssen gemeistert werden. Die Duftschleuse am Fels der Wahrnehmung lässt sich nur überlisten, wenn zuvor das richtige After-Shave komponiert wurde. Der Brunnen wird mit Zitronensaft entkalkt und aus einer Fahrradspeiche wird eine Wunderkerze.



Dank des Kommunikators hat man jederzeit Zugriff auf einen gewaltigen Schatz an Wissen. Ob Stoffe und Eigenschaften, Stoffveränderungen, Atombau, Elektrochemie, Säuren oder organische Chemie – alltagsnah und anschaulich werden chemische Zusammenhänge verdeutlicht.

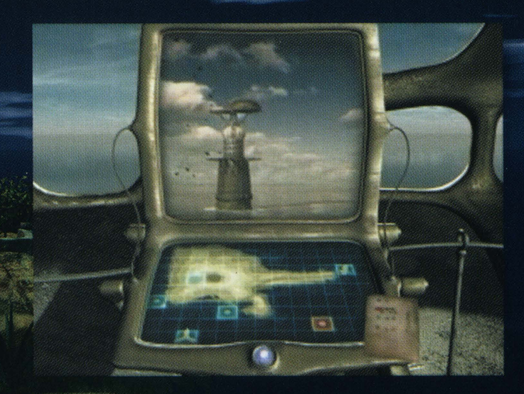


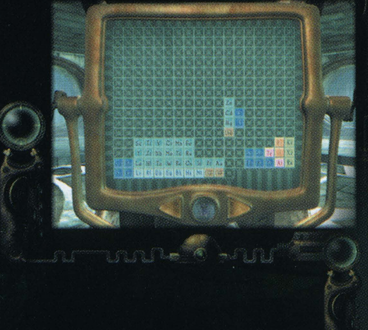
… und Chemie wird zum Abenteuer

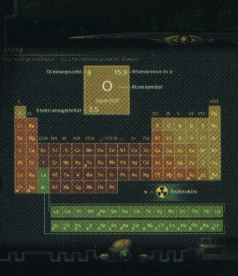


Wer rettet die Stadt des Wissens?

Der berühmte Professor Avelarius ist seit einem Laborunfall verschwunden. Die Suche nach ihm führt in die gigantische Stadt des Wissens, die im Meer zu versinken droht. Was ist geschehen? Welche Rolle spielen die mysteriösen Kapuzenträger und welches Geheimnis verbirgt sich auf der Insel der Alchemie? Nur wer das Rätsel der platonischen Körper lüftet und wieder aus dem Labyrinth herausfindet, kann die Stadt des Wissens vor dem Untergang bewahren.

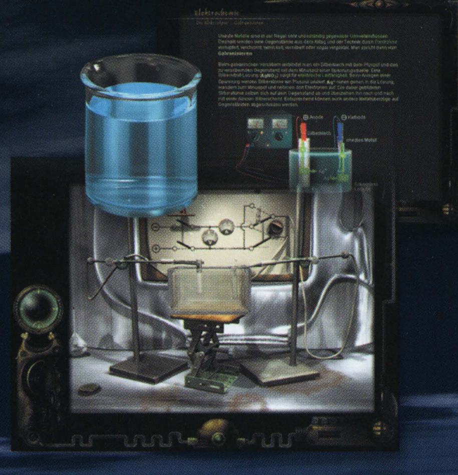


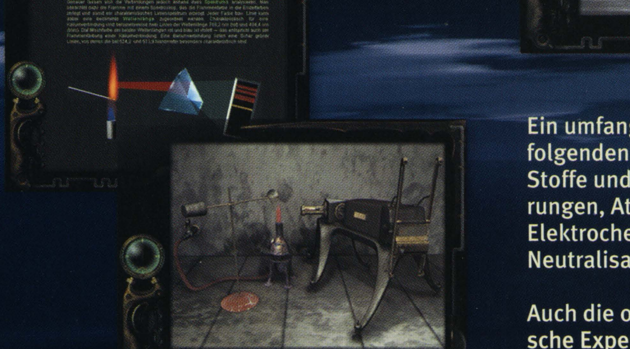




Von der Verzinkung bis zur Alchemie

Die Chemie ist der Schlüssel zum Erfolg. Erst wenn das bengalische Feuer die richtige Farbe hat, öffnet sich der magische Tresor. Sobald der Grafitstift verzinkt ist, funktioniert der Aufzug. Welche Macht verleiht der Stein der Weisen seinem Besitzer?





Ein umfangreicher Wissensschatz aus den folgenden Bereichen steht zur Verfügung: Stoffe und ihre Eigenschaften und Veränderungen, Atombau und chemische Bindung, Elektrochemie, Säuren, Laugen und Neutralisation.

Auch die organische Chemie, das chemische Experimentieren und die sagenumwobene Wissenschaft der Alchemie kommen nicht zu kurz. So können die alltagsnahen und immer wieder erstaunlichen Rätsel gelöst werden.





... und Physik wird zum Abenteuer



Wer zündet die Impulsmaschine?

Die Welt steht still. Der Spieler empfängt die Nachricht eines verzweifelten Professors: ein Planet wurde von einem Meteorit getroffen, nur eine Impulsmaschine kann ihn wieder in Schwung bringen. Was fehlt ist die nötige Energie, um die komplizierte Konstruktion zu zünden. Sämtliche Bewohner sind bereits geflohen, der Spieler ist allein mit den Aufzeichnungen des Professors.



OPTIK

Brennpunkt
F
f
Brennweite

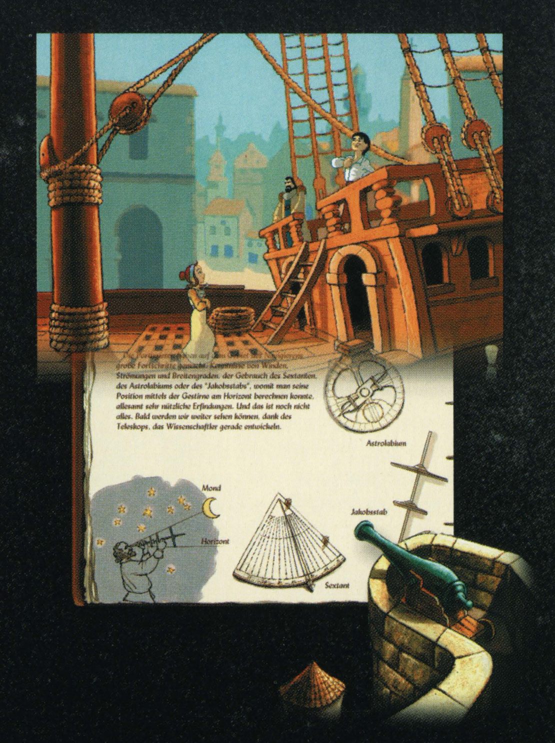
Vom Flaschenzug bis zum Schaltkreis

Schnell ist klar, ohne Physik ist hier nichts zu gewinnen. Das Fernrohr liefert erst dann ein scharfes Bild, wenn die richtige Linse eingesetzt wurde und um ein Gewicht zu schmieden, müssen die Hebelgesetze richtig angewendet werden.

Im Lernteil machen lebensnahe und interaktive Experimente das gesamte Grundwissen der Mechanik, Optik, Akustik, Wärmelehre und Elektrizitätslehre begreifbar. Noch ein paar Watt Wissen und die Welt des Physikus beginnt sich wieder zu drehen.





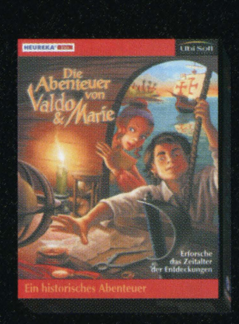


Ein historisches Abenteuer

In der Welt des 16. Jahrhunderts ereignet sich ein Abenteuer voller Rätsel: Der portugiesische Schiffsjunge Valdo überquert auf seinem Weg nach Japan die Ozeane. Die Reise führt in ferne Länder und vermittelt aufregende Einblicke in die Welt um 1580 – basierend auf historischen Logbüchern und Seefahrerberichten.

Mehr als 40 verschiedene Charaktere und die ausgezeichneten Animationen sorgen für beste Unterhaltung – bei der ganzen Familie.





Die Abenteuer von Valdo und Marie

9–99 Jahre

CD-ROM

3-12-132019-x € 34,90

 (1)

Pentium I mit 90 Mhz

Lust auf Mehr?

Spannende Details, Tipps und Tricks, Demos und Downloads finden Sie immer aktuell auf

www.HEUREKA-Klett.de

Systemvoraussetzungen

(1) Multimedia-PC: mind. Pentium II, 233 Mhz, ab Win 95, 64 MB Arbeitsspeicher (RAM), 50 MB Festplattenspeicher (HD)

(2) Multimedia-PC: mind. Pentium II, 350 Mhz, ab Win 95, 128 MB Arbeitsspeicher (RAM), 600 MB Festplattenspeicher (HD), 3D-fähige Grafikkarte

mind. G3, 233 Mhz, ab MAC OS System 8.1

Alle Preise freibleibend und unverbindlich, Stand 8/2002. Die in Euro angegebenen Preise gelten nur für die Bundesrepublik Deutschland.

... und Lernen wird zum Abenteuer!

„... denn so kurzweilig und spielerisch ... wird Wissen selten vermittelt.“
(Stern)

„Perfekte Kombination aus Lerninhalt und Spiel. Besser geht's nicht.“
(Thomas Feibel, Kinder-Software-Ratgeber)

„Mit einer wunderschönen Grafik ... wartet das Lern-Adventure auf wissbegierige Spieler.“
„Gelungene Kombination aus Spannung, kniffligen Rätseln und großem Info-Teil.“
(BRAVO Screenfun)

Edutainment von HEUREKA-Klett erhalten Sie im Buch- und Elektronikfachhandel und in Kauf- und Warenhäusern.

Haben Sie noch Fragen rund um Lernsoftware? Unser Serviceteam berät Sie gerne unter:
Tel: 0711/6672-1333

HEUREKA-Klett
Softwareverlag GmbH
Postfach 10 60 16
70049 Stuttgart

www.HEUREKA-Klett.de

Erhältlich bei

Lernsoftware
die begeistert ...

HEUREKA® Klett

P 891037 (8/2002)